COLLECTION PLAYER ONE POCKET

ZELDA III

A LINK TO THE PAST

N°3 PREMIÈRE QUÊTE

Player One POCKET

SOMMAIRE

ZELDA III

Première partie

Histoires de Zelda.....4
Présentation des fées 6
Tous les objets de Link.....10
Bizarre, vous avez dit bizarre.....18
Step 1 : Le château d'Hyrule 22
Step 2 : Le Village et l'Ancien 26
Step 3 : Le palais de l'Est.....32
Step 4 : Le palais du désert.....36
Step 5 : Le palais de la montagne 40
Step 6 : L'épée d'Excalibur.....44
Step 7 : Fin du Light World 46

Dossier réalisé par Crevette et Matt Murdock.

La deuxième partie de Zelda III sera publiée dans Player One Pocket n°4.

Zelda III © est un jeu copyright NINTENDO
Les images et les illustrations composants ce supplement © NINTENDO

Player One Pocket n°3 est edite par Media Systeme Édition - 19 rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

Tout droit de reproduction interdit dans tous pays

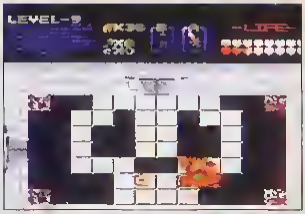
HISTOIRES

Et si, pour commencer, on faisait un petit tour d'horizon de l'univers de Zelda ?

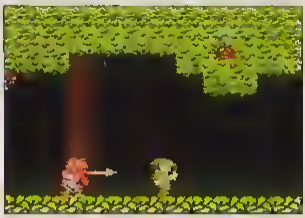
Pour comprendre l'effet Zelda, il suffit de prononcer le nom de son concepteur : Shigeru Miyamoto ! Oui, c'est bien le créateur de Mario et de Donkey Kong qui a engendré ce jeu magique !
Tout a commencé par The Legend of Zelda sur NES. On y découvrait une jeune et belle princesse, un sorcier maléfique nommé Ganon, et Link, le jeune et preux chevalier au cœur d'or.
À partir du scénario classique de la princesse prisonnière et du chevalier qui part la sauver, Miyamoto va nous présenter un jeu hors du commun en jouant sur deux tableaux : la richesse et la longueur. Et, malgré la rusticité de la machine (n'oublions pas qu'elle existe depuis 1983 au Japon), The Legend of Zelda est un jeu immense.
Il faut des centaines et des centaines d'heure de jeu pour en faire le tour ! Le nombre de détails que l'on y trouve dans tous les endroits a de quoi vous donner le tournis. Des objets sont planqués dans tous les coins, et il faut résoudre un nombre d'astuce incroyable pour tout découvrir et arriver finalement jusqu'au bout.
À cela, ajoutez une jouabilité exceptionnelle (est-il besoin de préciser que Miyamoto est un

DE ZELDA

maître en la matière), qui rend The Legend of Zelda accessible, même aux joueurs débutants. Le succès était donc prévisible. À la suite de quoi, deux ou trois ans plus tard, Miyamoto a remis cela avec un deuxième épisode, nommé Zelda II : The Adventure of Link. Avec cette nouvelle quête, l'univers reste le même, mais le style du jeu a un peu évolué. Ainsi, certaines séquences n'empruntent plus la vue de dessus, habituelle dans Zelda, et s'affichent en vue de côté. Et tout laisse à croire que ce deuxième épisode marque la fin de Zelda sur la NES... Évolution technique oblige !



Le premier Zelda (NES)



Zelda II, The Adventure of Link (NES)

AVEC A LINK TO THE PAST, ZELDA III OUVRE LE BAL DU 16 BITS !

Miyamoto a été clair dans l'interview que nous avons publiés en octobre dans *Player One*. Il recherchera toujours le support le plus performant pour produire ses jeux ! Résultat, Zelda III débarque directement sur la Super Nintendo, et profite du saut technologique qui en résulte. En fait, il s'agit d'un remake de Zelda I, complètement refondu pour la SNES. Les graphismes et la bande sonore sont les éléments les plus visibles de cette évolution. La jouabilité en a aussi bénéficié, et Link est désormais doté d'un nombre incroyable d'actions. Le tout forme un voyage magique, digne d'un dessin animé, et dans lequel VOUS êtes réellement le héros.

Zelda III, A Link to the Past

PRÉSENTATION DES FÉES

Il y a deux fées à côté de la baguette de glace (Light World, sud est)

Hyrule est truffé de créatures qui ne pensent qu'à vous étriper, vous découper en rondelles, vous voler, vous assommer, vous cogner et vous prendre des points de vie. Heureusement, il y a les fées. Elles sont gentilles, attentionnées, se laissent capturer en douceur ou vous font de très jolis cadeaux.

Elles sont de deux types. Les petites fées, qui habitent en groupe un peu partout dans le royaume. Certaines sont cachées dans les arbres, d'autres dans les buissons ou les palais. Si vous les touchez, elles remonteront une partie de votre niveau d'énergie. Si vous les capturez dans un flacon (avec un filet à papillons), elles apparaîtront comme par enchantement lorsque vous n'aurez plus de vies pour vous ranimer.

Wouah ! c'est quoi ? Ce n'est pas une fée, mais pour quelques rubis, il vous redonnera de la vie.

Approchez le buisson

pour accéder à cette salle habitée par quatre jolies petites fées

Pratique pour les boss aux réflexes aiguisés. Les grandes fées vous redonnent, quant à elles, la totalité de votre niveau d'énergie. Mais on ne peut les emporter avec soi. Ces mêmes grandes fées se retrouvent dans trois cavernes d'Hyrule pour accroître vos capacités. Passez leur donner le bonjour.

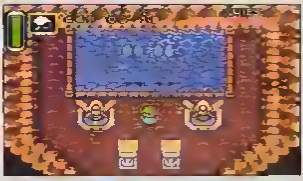
Cette fée vous redonne la totalité de votre niveau d'énergie

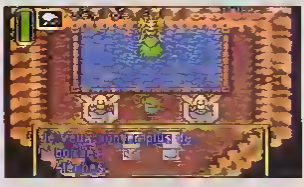
PRÉSENTATION

Il y a un passage secret dans cette cascade située au nord-est d'Hyrule. La Vénus qui l'habite vous demande si vous voulez lui jeter des objets. Essayez chacune de vos nouvelles acquisitions. Vous pourrez ainsi gagner de petites merveilles, comme le boomerang rouge...

LA CASCADE DES VŒUX

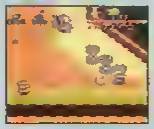
DES FÉES

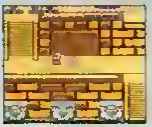




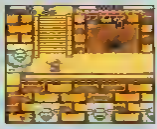
Cette caverne est habitée par une très gentille fée qui va augmenter vos capacités de transport de bombes et de flèches. Évidemment, il faudra lui laisser quelques centaines de rubis pour cela.

L'ÉTANG DE LA PYRAMIDE





Celui-ci se trouve par contre dans le Dark World. Une fois les diamants en votre possession, allez au magasin de bombes (même emplacement que la maison de Link dans le Light World). Vous pourrez acheter une mégabombe. Portez-la à la pyramide, et placez-la devant le mur fissuré. Vous accéderez à un étang habité par cette chère Venus, physiquement bien changée par les pouvoirs maléfiques de Ganon. Elle vous réserve aussi de bien agréables surprises.



TOUS LES OB

Tout au long du déroulement de la quête, Link va découvrir ou se faire donner des objets. Ils sont de deux types : ceux qu'il faut sélectionner pour les utiliser (pouvoirs magiques, marteau, arc, etc.), et

JETS DE LINK

ceux que Link emploie et utilise à tout moment du jeu (épée, bottes, boucliers, etc.). Appuyez sur le bouton start pour obtenir un aperçu du contenu de la besace que vous transportez.

L'ARC

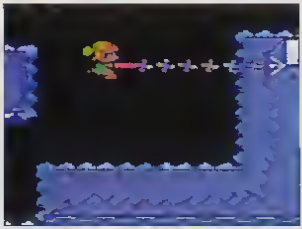
Essayez les flèches sur les ennemis qui semblent résister à vos coups d'épée. Après les flèches en bois, et comme dans Zelda premier du nom, vous aurez droit aux flèches d'argent.

LES BOOMERANGS

Ils immobilisent certains ennemis. Utilisez-les aussi contre les squelettes un peu trop entreprenants .. Le premier est bleu, le second, plus puissant, rouge

LE GRAPPIN

Agréable à l'usage, il aide Link à franchir certains obstacles et sert également à dégommer plusieurs ennemis.

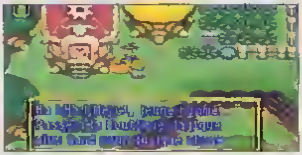


LES BOMBES

Placez-les de préférence contre les murs fissurés Vous pouvez aussi les ramasser et les lancer avant qu'elles n'explosent

LE CHAMPIGNON

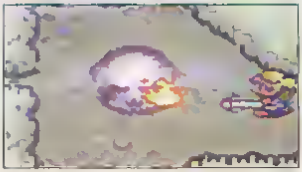
Il se trouve dans les Bois perdus et vous devrez le porter à la vieille sorcière Cadeau à la clé



LA POUDRE MAGIQUE

Elle a des effets bizarres sur quelques habitants d'Hyrule, mais surveillez votre niveau de magie

LA BAGUETTE DE FEU



Elle sert surtout à mettre le feu et à allumer des bougies à distance.

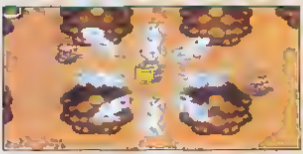
LA BAGUETTE DE GLACE

Cherchez-la dans une caverne au sud-est d'Hyrule, dans le Light World

LE POUVOIR DES FLAMMES

Vous le trouverez en passant d'un monde à l'autre sur une colline qui longe le désert d'Hyrule

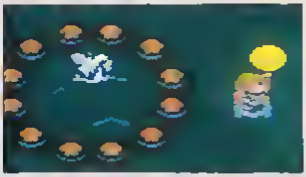
LE POUVOIR DE L'ÉTHER



Il gèle tous les ennemis présents à l'écran.

LE POUVOIR DES SECOUSSES

Une petite astuce pour le dégoter : dans le monde des Ténèbres, montez au-dessus de la maison de la sorcière (à l'est d'Hyrule). Vous trouverez une pancarte vous interdisant de jeter quoi que ce soit dans un cercle de pierres. Vous n'avez pas une idée de ce qui vous reste à faire ?



LA LANTERNE

C'est le premier objet que Link ramasse dans la quête. Éclairez-vous grâce à elle dans les profondeurs abyssales d'Hyrule.

LE MARTEAU MAGIQUE

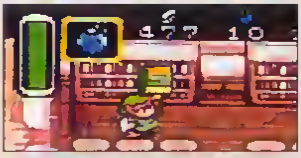
Indispensable ! Servez-vous en pour écraser les poteaux qui vous bloquent, ou pour chatouiller le crâne des sbires de Ganon.

LE FILET À PAPILLONS

Il se trouve dans le village. Capturez des fées, elles vous donneront des points d'énergie en cas de gros pépin. Capturez également des abeilles, elles s'attaqueront à vos adversaires.

LE LIVRE DE MUDORA

Allez le chercher dans la bibliothèque du village.



LA CANNE DE SOMARIA

Elle vous permet de créer des blocs, et de les faire exploser, entre autres merveilleuses choses.

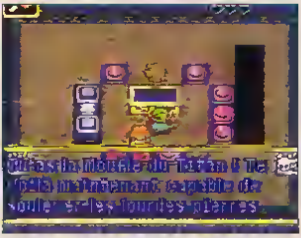
LA CANNE DE BYRNA

Une protection qui tournoie autour de Link. Intéressant lorsque les ennemis sont nombreux, ou lors du combat contre Ganon.

LE MIROIR MAGIQUE

Un bon moyen de passer du monde des Ténèbres au monde de Lumière : c'est le vieil homme dans la montagne de la Mort qui vous l'offre.

L'ÉQUIPEMENT DE LINK



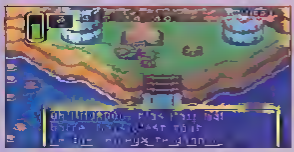
Les bottes pour courir (voir « l'Ancien »), les gants de Puissance (le plus puissant est la moufle du Titan), les palmes pour nager (c'est le roi des Poissons qui les vend), trois boucliers, trois tuniques et quatre épées différentes, la perle de Lune (indispensable pour ne pas se transformer en lapin dans le monde des Ténèbres) : voilà tout ce que vous devrez dénicher durant [illegible] fabuleuse quête. Bon courage !

TOUS LES OBJETS DE LINK

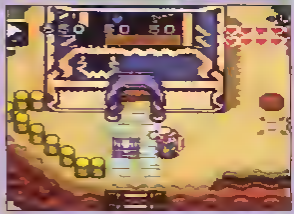
COMMENT SE PROCURER LA FLÛTE ?

Dans le monde des Ténèbres, trouvez le joueur de flûte transformé en animal. Il vous donnera une pelle. En creusant un peu plus haut, vous déterrerez la flûte. Allez en jouer un petit air devant la girouette du village dans le monde de Lumière. Mais, que se passe-t-il ? Link s'envole !

QUATRE FLACONS À DÉNICHER

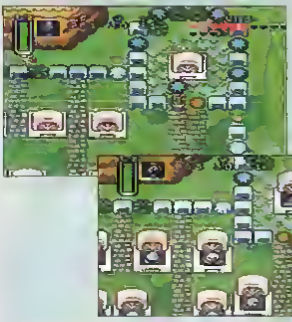


Il y en a deux dans le village. Le troisième appartient à un campeur loge sous un pont d'Hyrule. Pour le dernier, il faut trouver un coffre dans le monde des Ténèbres (ancienne maison des forgerons nains), et le porter au râleur à moustache qui défend pas que l'on touche à sa pancarte.

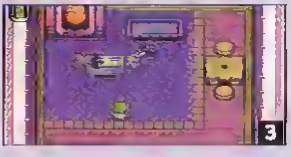


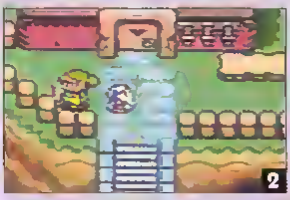
LA CAPE MAGIQUE

Dans le monde de Lumière, allez au cimetiere et poussez les tombes L'une d'elles cache la salle secrète contenant la cape Encore faut-il pouvoir soulever toutes sortes de pierres.



OÙ SE TROUVE L'AMI DU FORGERON ?





Dans le monde des Ténèbres en bas du village de Cocorico (Photo 1)
Ramenez-le dans la maison des forgerons, mais dans le monde de Lumière. Les deux braves nains se mettront tout de suite au boulot pour vous forger une magnifique épée. (Photos 2, 3)

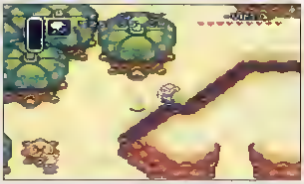
BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE !

Le voleur du village. Ne cherchez pas l'affrontement.

Les bizarreries sont nombreuses dans Zelda III, A link to the past. Par exemple, dans le Dark World, vous remarquerez certains arbres isolés à l'aspect plus « vivant » que leurs congénères. Chatouillez-leur les narines, ils largueront une bombe nasale. Vous pourrez ensuite les écouter...

Les voleurs sont nombreux dans le jeu. Certains hantent les Bois perdus dans le monde de Lumière, d'autres errent dans le village dévasté du monde des Ténèbres. On ne peut les tuer et ils se ruent sur vous pour vous subtiliser flèches, rubis, bombes...

Il y a aussi des voleurs monstrueux. Vous croiserez ces sortes d'insectes à la langue élastique dans le Dark World. Fuyez-les comme la peste car il arrive qu'ils



Les arbres ont la « tchatche ». Attention à leurs bombes et allez taper un brin la causette.

Un petit stand de tir

L'attaque des poules volantes

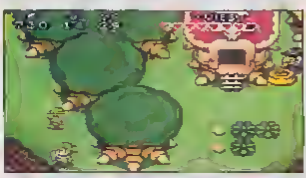
Ramenez le pauvre poisson dans l'eau : un cadeau à la clé

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE !

vous volent votre épée ou votre bouclier. Et s'ils réussissent à s'enfuir avec, il ne vous reste plus alors qu'à éteindre la console sans pouvoir sauvegarder avant de recommencer une nouvelle partie... Décidément, on rencontre de drôles de gens dans Hyrule. Les forgerons nains, les deux jumeaux râleurs, Petite peste et son ami (montagne de la Mort), l'homme à la pancarte, ou encore les deux bûcherons, qui s'attaquent à un arbre très bizarre. Essayez de le percuter dans le Dark World, pour vous amuser et pour voir ..

Si vous voulez encore vous amuser, acculez une poule dans un coin et mettez-lui des dizaines de coups d'épée répétés Au bout d'un certain temps, vous subirez une attaque de poules volantes en piqué

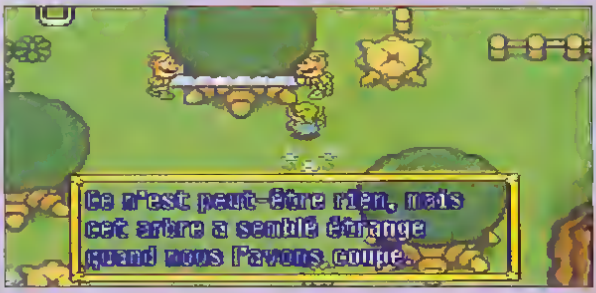
Les jeux sont déjà fort nombreux dans Zelda sur NES, on en retrouve également tout au long de cette quête. Vous pourrez encore jouer pour votre plaisir à des jeux de hasard ou des jeux de tir.



Jetez la poudre magique sur vos adversaires, vous aurez des surprises

L'insecte voleur

LES BÛCHERONS



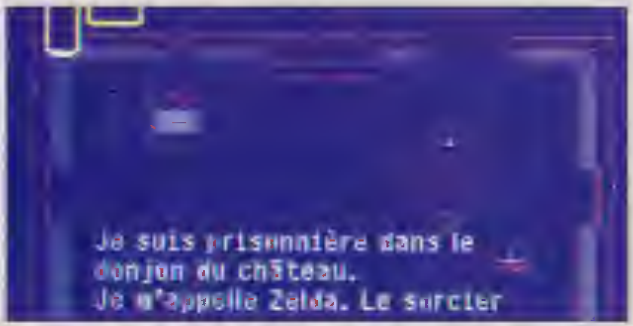
Vous avez certainement remarqué, près de la montagne, qu'il y a deux bûcherons qui sont en train de scier un arbre.

Si vous interrogez l'un d'entre eux, il vous explique qu'ils pressentent effectivement quelque chose de suspect au sujet de cet arbre qu'ils abattent.

Pour découvrir ce qui se trame là-dessous, il faut alors attendre d'être dans le Dark World. Si vous revenez au même endroit, les bûcherons auront disparu, mais l'arbre aura quant à lui changé de couleur.

En prenant votre élan avec les bottes, et en se cognant dedans, vous allez avoir l'agréable surprise de voir l'arbre s'effondrer et laisser apparaître une ouverture béante dans laquelle vous engouffrer. Dedans, Link rencontrera des charmantes fées qui lui apporteront beaucoup de réconfort.

STEP I CHÂTEAU



La princesse Zelda communique avec vous par télépathie

L'aventure commence...
Une voix vous réveille en plein sommeil.. C'est celle de Zelda ! Elle vous appelle à l'aide, elle est prisonnière dans le château d'Hyrule. En vous réveillant complètement, vous apercevez votre oncle qui part en tenue de combat, et qui vous demande de ne pas bouger. Mais l'appel de Zelda l'emporte sur la raison, et vous décidez de quitter quand même la maison familiale.
Vous êtes sans arme, et la seule direction que vous pouvez prendre est celle du château. En soulevant un buisson sur la droite des remparts, vous découvrez un passage secret pour pénétrer dans le château. Là, vous découvrez votre oncle à moitié mort, qui vous donne son épée et vous met en

Le passage secret qui tue !

Le plan permet de visualiser toutes les salles d'un palais

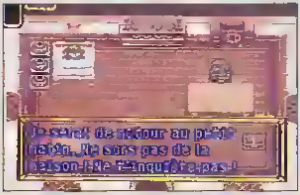
D'HYRULE

garde une dernière fois avant de rendre l'âme Les événements prennent une tournure nettement plus dramatique Après avoir pris la lampe, qui se trouve dans un coffre, vous sortez du souterrain dans l'enceinte du château Pas la peine de réflechir, il faut s'intro-

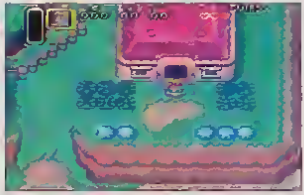
Voici le fameux boomerang

On sort du souterrain dans l enceinte du chateau

Il faut tirer le bon interrupteur celui de droite.



Votre oncle se casse en pleine nuit suspect !

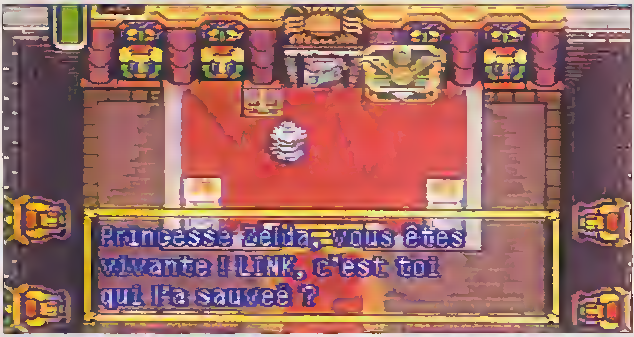


Vous sortez en plein orage

Vous retrouvez votre oncle dans un piteux etat

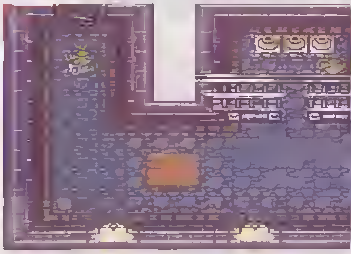
La lampe va eclairer votre chemin

LE CHÂTEAU D'HYRULE

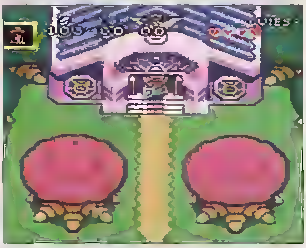


Et vous voici en lieu sur dans le sanctuaire

duire directement dans le château, prendre la porte de gauche, et descendre dans les étages inférieurs pour trouver le boomerang et la cellule de Zelda.
Une fois que le garde et sa masse d'armes, qui garde la porte est vaincu, il ne reste plus alors qu'à emmener Zelda dans la salle du trône. En poussant l'ornement du

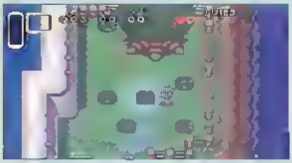


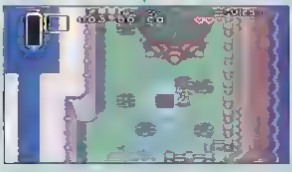
fond, vous allez découvrir un autre passage secret
Encore quelques salles (dont certaines dans le noir) et vous émergez dans le sanctuaire où s'est réfugié le roi d'Hyrule, le père de Zelda. Il vous félicite pour votre courage et vous donne vos prochains objectifs pour remettre de l'ordre dans le royaume.



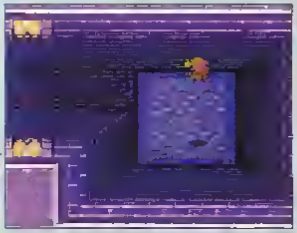
Zelda est sauvée l'orage a cessé, et vous partez pour de nouvelles aventures.

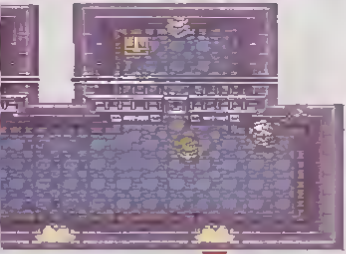
COMMENT ENTRER DANS LE CHÂTEAU ?





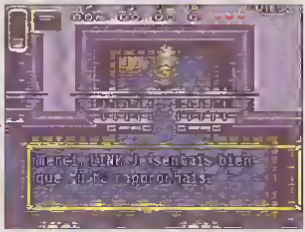
Un buisson, qui se trouve sur la droite des remparts, cache le souterrain qui conduit à l'intérieur. Du pur Zelda !





LA PRINCESSE EST PRISONNIÈRE !

Le garde, avec la masse d'armes, est le dernier obstacle à passer avant de délivrer Zelda. Il faut lui donner des coups d'épée, en l'étourdissant avec le boomerang, et toujours garder ses distances quand il fait tournoyer dangereusement son arme.



STEP 2 LE VILLAGE

- **A** Auberge
- **B** Magasin
- **C** Vieille remise
- **D** Maison vide
- **E** Première grotte
- **F** Premier puits
- **G** Repaire de l'aveugle et des brigands
- **H** Auberge principale
- **I** Seconde maison vide
- **J** Girouette
- **K** Vendeur
- **L** Poulailler
- **M** Pièce secrète
- **N** Maison du biologiste
- **O** Maison des forgerons
- **P** Second puits
- **Q** Seconde grotte
- **R** Hôtel (et un indice !)

E ET L'ANCIEN

AU-DESSOUS DU VILLAGE

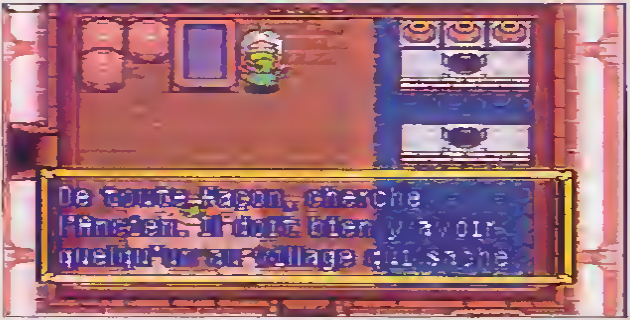
Au-dessous du village se trouve la bibliothèque (avec le livre de Muroda), à gauche il y a un fragment de cœur à gagner (épreuve de course à pied) et beaucoup plus à droite il y a une salle de jeux pour vous amuser.

À DROITE DU VILLAGE

De nouvelles surprises vous y attendent. Outre la maison des forgerons nains, vous pourrez améliorer vos capacités magiques dans cette pièce étrange

Le plan du village est réalisé par Yoda

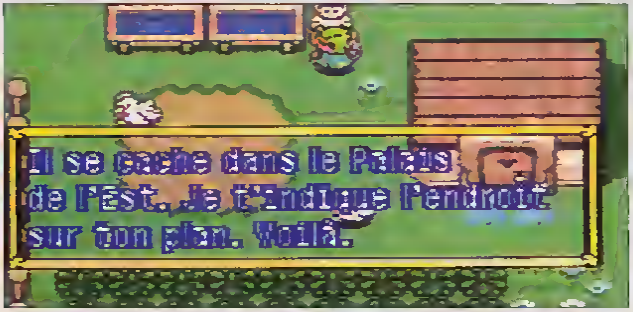
LE VILLAGE ET L'ANCIEN



Une fois la princesse en sûreté dans le sanctuaire, votre première tâche sera de retrouver l'Ancien. Dans la maison indiquée sur le plan, se trouve une personne qui vous aidera et vous conseillera de continuer à questionner les habitants du village

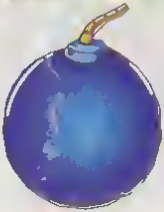
C'est un jeune garçon qui vous dira où se trouve le grand-père. L'Ancien se cache en fait au palais de l'Est. Allez taper la causette avec lui

Il vous proposera de réaliser une épreuve pour obtenir les bottes magiques. Au fait, pensez à poser une petite bombe sur le mur de sa maison.

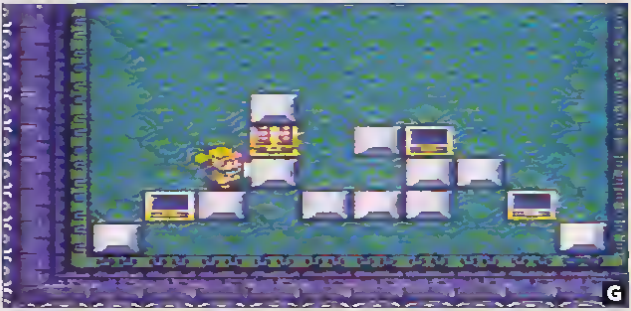


039 10 00

039
10
00
LIFE



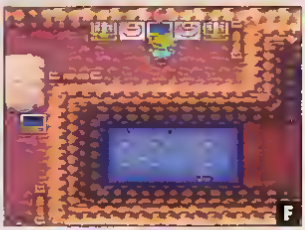
LE VILLAGE ET L'ANCIEN



Dans la maison de l'aveugle vous devrez faire preuve de logique pour récupérer les trésors

Au dessus, après avoir posé une bombe sur le mur fissuré récupérez un fragment de cœur

Et un flacon achète !



En tombant dans le puits, découvrez des rubis et un fragment de cœur

LA CAFTEUSE

Elle appelle les soldats dès que vous approchez et se réfugie chez elle.

SUPER SPEED

Il court plus vite que son ombre. Essayez de le rattraper, pour voir

Le poulailler

Le premier flacon est caché dans l'auberge.

SALUT MARIO

Tirez sur les portraits de Mario. Ils peuvent cacher des surprises

STEP 3 LE PALAIS DE

Après une petite visite chez l'Ancien, il faut lui ramener le premier médaillon qui se trouve dans le palais de l'Est. Les difficultés commencent dès l'approche, puisque les jardins sont un véritable labyrinthe

C'est là que l'on rencontre un petit singe. Il va vous demander de l'argent, et il ne faut évidemment pas refuser de lui en donner, car c'est lui qui va ouvrir les portes du palais (et il est le seul à pouvoir le faire !). Cela vaut bien quelques rupees en récompense !

Une fois à l'intérieur, on commence par affronter un couloir dangereux, car des boules risquent de vous y écraser. Pour ne pas perdre de vies, il faut bien étudier le rythme auquel elles se suivent. Un

Pour les grosses boules, il ne faut pas chercher à passer, il faut se ranger derrière les statues

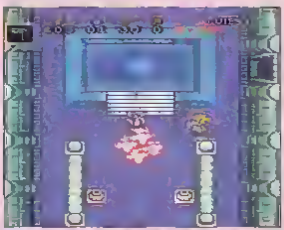
La boussole vous indique où se trouve le boss

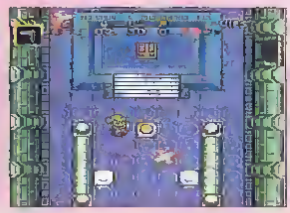
L'EST : PREMIER MÉDAILLON

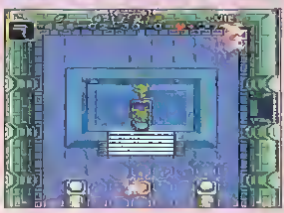
L'entrée du palais de l'Est.

LA GRANDE CLÉ

En éliminant tous les ennemis présents dans de la pièce, vous libérez les bidules roses qui laissent l'accès libre à l'interrupteur qui, lui, fait apparaître le coffre.. Une opération vraiment très simple non ?

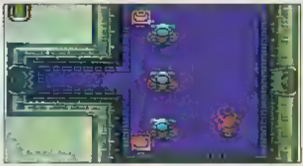






LE PALAIS DE L'EST

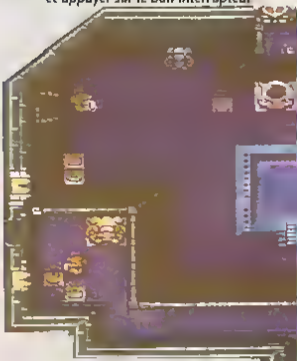
Ces petits triangles permettent de communiquer avec Sahasrahla qui vous dispense des conseils fort utiles



Il faut attendre que les cyclopes se reveillent pour les detruire.

coup à droite, un coup à gauche, à vous de prendre le bon côté au bon moment. Pour les grosses boules, il ne faut pas chercher à passer, il fant se ranger derrière les statues. C'est dans ce palais que vous allez acquérir une arme capitale : l'arc ! Situé dans le grand coffre de la salle centrale, il faut la « big key » (grande clé) pour l'ouvrir. Les flèches sont particulièrement utiles pour éliminer les cyclopes et le boss du palais, qui se compose de six gardiens énormes en armure Deux flèches chacun, et ils vont rejoindre leurs ancêtres. À vous le premier médaillon ! Et n'oubliez pas d'aller le montrer à l'Ancien, une surprise vous attend..

Il faut eviter les boules et appuyer sur le bon interrupteur



LA SALLE DU COFFRE

Voici l'arc !

Une flèche dans l'œil du cyclope, et il « mange ses morts » !

Il faut bien viser les gardiens pour éviter de tomber à court de flèches.

L'arc se trouve dans ce coffre

Le médaillon est à vous !

EZ LE POT AUX ROSES !

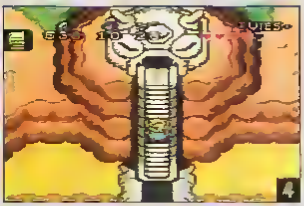
En vous laissant tomber dans les grandes poêlées, vous atterrissez dans une planque de fée. Y'a bon !

STEP 4 LE PALAIS DU D

PROMENADE AU BORD DU LAC

Avant de traverser le desert des Mystères, faites une petite halte pour assécher le lac. Vous découvrirez un fragment de cœur dans la vase. Pour faire pénétrer l'eau du lac dans les canaux du palais, il y a une manette à tirer. (Photo 1)

ÉSERT : DEUXIÈME MÉDAILLON



Impossible d'entrer sans le livre de Muroda. C'est en effet lui qui permet à Link de déchiffrer l'inscription sur la pierre et de faire une prière qui déplacera les têtes sculptées bloquant l'entrée. Un passage magnifique, sublimement mis en valeur par la musique de Koji Kondo. (Photos 2, 3, 4).

PREMIER PAS DANS LE PALAIS...

Montez d'abord visiter la grande salle du haut (appuyez sur l'interrupteur qui fait apparaître le coffre contenant la carte), ensuite passez à la partie droite du palais (boussole et grande clé), terminez enfin par les deux entrées de gauche.

Celle du haut conduit au gant de Puissance. Celle du bas à deux fées et à une sortie donnant sur une cour intérieure...

LES SCORPIONS DU DÉSERT

Dès qu'une créature des sables se pointe, décochez une flèche. Et soyez sans pitié !

LE PALAIS DU DÉSERT

DEUXIÈME PALAIS : LA PLANQUE DU BOSS

LA COUR INTÉRIEURE

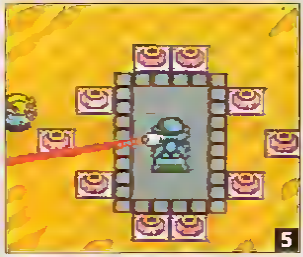
ENTRÉE DU PREMIER PALAIS

SORTIE DU PREMIER PALAIS

FRAGMENT DE CŒUR

LA PLANQUE DES BOSS

Après avoir traversé quelques salles (attention aux rayons meurtriers des têtes de pierre), Link débouche sur une impasse .. (Photo 5).



5

Que faire dans ce couloir, bloqué entre quatre flambeaux éteints ? Simple, allumez les flambeaux : une porte apparaîtra. (Photos 6, 7).

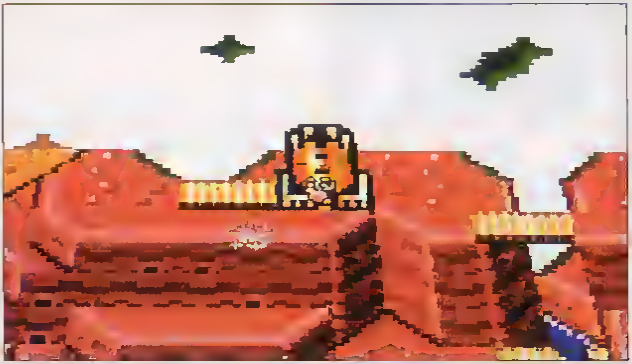
ATTAQUE DE CARRÉS VOLANTS

Après les poules, voilà les carrés. Pas d'affolement, ils attaquent en ordre. Placez-vous bien face à eux pour frapper. (Photo 8).

ON NE S'ENFUIT PAS !

Impossible de s'enfuir, la porte est fermée. Essayez de repérer l'endroit d'où vont sortir les vers de sable et visez la tête. Si vous êtes prudent et précis, vous ne devriez pas avoir trop de mal à récupérer le pendentif du Pouvoir !

STEP 5 LE PALAIS DE LA M

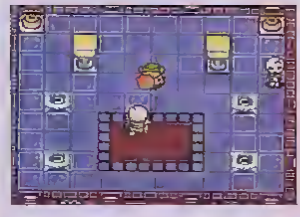


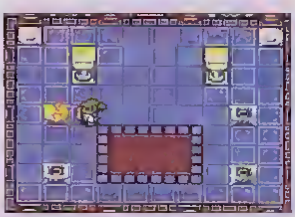
Il faut grimper sur les hauteurs d'Hyrule pour trouver le palais de la Montagne. On y accède en prenant la caverne qui se trouve en dessous de la maison des bûcherons. Un bloc de pierre en bouche l'entrée mais, si vous avez suivi les étapes précédentes, vous devez déjà posséder le gant.
S'ensuit un long cheminement dans les galeries, la rencontre avec l'ermite errant qui vous donne le miroir magique (qui permet de se téléporter dans le Dark World), un aller-retour dans le Dark World et la découverte d'un cœur qui se trouve tout en haut de la montagne.
Ce palais n'est pas très difficile, mais il demande un peu de réflexion. On y trouve notamment

L'entrée du palais de la Montagne.

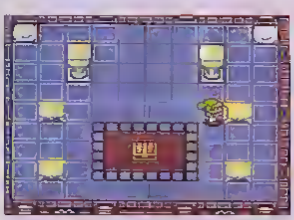
Les petits switchs en forme d'étoile modifient l'emplacemnt des trous

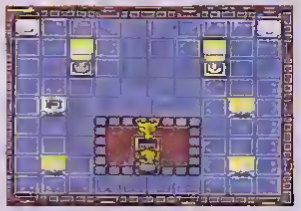
ONTAGNE : TROISIÈME MÉDAILLON



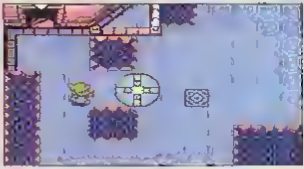


IL FAUT ALLUMER LES QUATRE TORCHES POUR FAIRE APPARAÎTRE LE COFFRE





la perle de Lune, qui permet de garder son aspect normal dans le Dark World. Le coffre qui la contient n'est pas directement accessible, il faut monter deux étages plus haut, et tomber dans l'un des trous (voir encadré). Ce genre de ruse reviendra par la suite dans d'autres palais, il faut donc la garder à l'esprit. C'est aussi dans ce palais que l'on obtient le dernier médaillon. Pour cela, il faut venir à bout du boss, un énorme serpent qui tente de vous faire tomber dans le vide. Son point faible se situe au bout de sa queue. Plusieurs coups d'épée à cet endroit, et son compte est bon.



Les bumpers vous renvoient telle une boule de flipper. Attention de ne pas tomber dans les trous qui les entourent.

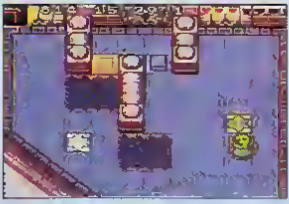
LE PALAIS DE LA MONTAGNE

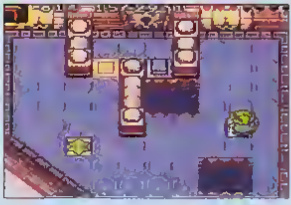
C'est le boss du palais. Il faut le toucher plusieurs fois à la queue.

Le dernier médaillon est en votre possession.

LA SALLE DU COFFRE

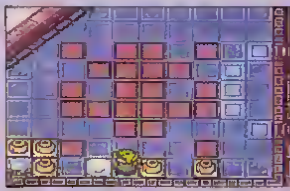
Pas la peine de chercher à parvenir directement au coffre, il faut passer par les étages supérieurs.





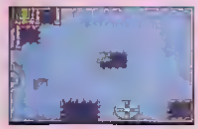
Une utilisation classique des étoiles

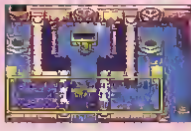
Il ne faut pas oublier de donner un coup d'épée dans le switch, pour accéder au pot bonus de l'étage supérieur



Il faut éviter les dalles volantes. Quand toutes sont parties, la porte s'ouvre

UN TROU QUI RAPPORTE !



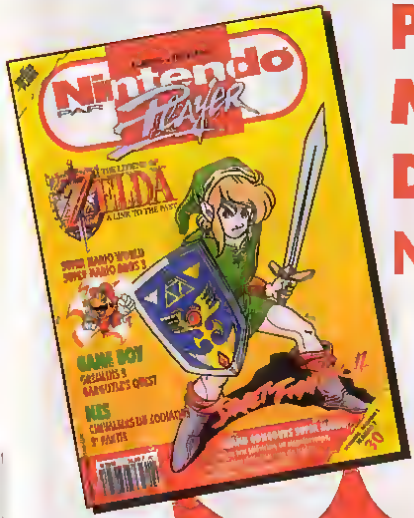


STEP 6 L'ÉPÉE D'EXCALIBUR

Ça y est, les trois pendentifs sont en votre possession. Vous pouvez maintenant partir chercher Excalibur dans la forêt. Commencez par vous servir du livre pour déchiffrer les inscriptions gravées sur le socle enfermant l'épée. Ensuite, tel Arthur, emparez-vous tout simplement de l'épée de pureté. La brume qui enveloppait la forêt se dissipera. De plus, lorsque votre niveau d'énergie est à son maximum, Excalibur projettera des boules de feu sur vos ennemis. Classe ! Mais, quels sont ces cris qui transpercent la nuit !?!

LES JEUX

Nintendo PAR PLAYER



POUR LES MORDUS DES JEUX Nintendo™

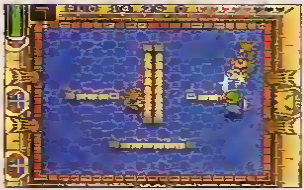
EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES

LES DERNIÈRES INFOS
LES PLANS COMPLETS
DES MEILLEURS JEUX
LES SYSTÈME D
LES TESTS DE NOUVEAUTÉS SUR
SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY

STEP 7 FIN DU LIG

Excalibur rompt le sceau d'Aghanim

Votre première quête touche à sa fin, vous possédez les trois médaillons, ainsi que l'épée Excalibur. Maintenant, il ne reste plus qu'à retourner dans le palais d'Hyrule, de monter au premier étage et d'ouvrir le sceau d'Aghanim. Derrière cette porte, on



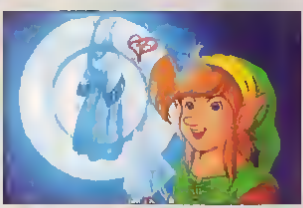
Il faut s'occuper des gardes un par un

Zelda est envoyée en enfer !

HT WORLD

découvre une nouvelle partie du château, composée de plusieurs salles. Pas d'astuces particulières dans celles-ci, juste des gardes hargneux à éviter.
En final, vous tombez devant Aghanim qui fait disparaître Zelda devant vos yeux (il l'a envoyée dans le Dark World). Après cela vous l'affrontez en face à face. Pour l'éliminer, il faut lui renvoyer les pouvoirs magiques. Au bout de quelques coups, il disparaît et vous atterrissez directement dans le Dark World. La deuxième quête commence.

Il faut renvoyer les pouvoirs d'Aghanim à l'aide de votre épée au plus surprenant, du filet à papillons !



À SUIVRE...